DIGIMONTAMERS デジモンテイマーズ

ディーアーク D-ARK -25th COLOR EVOLUTION-

李健良カラー

ディーアーク D-ARK -25th COLOR EVOLUTION-

松田啓人カラー

ディーアーク D-ARK -25th COLOR EVOLUTION-

牧野留姫カラー

対象年齢15才以上

©本郷あきよし・東映アニメーション
MADE IN CHINA

●本取扱説明書は「ディーアーク -25th COLOR EVOLUTION- 松田啓人カラー」「ディーアーク -25th COLOR EVOLUTION- 李健良カラー」「ディーアーク -25th COLOR EVOLUTION- 牧野留姫カラー」共通の取扱説明書です。
●画像はイメージです。●取扱説明書の画像と商品とは多少異なりますのでご了承ください。

⚠ 注　意

お買い上げのお客様へ　必ずお読みください。

●本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。●取扱説明書（本書）を必ずお読みください。●小さな部品がありますので、小さなお子様が誤って飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。●耳の近くで使用してはいけません。誤って使用すると、聴覚を損なう恐れがあります。●充電ケーブルは、指などに巻きつけたりしないでください。血がかよわなくなり危険です。●回転部に指や髪の毛や衣服などをはさまれないように注意してください。●ぶつけたり、ふりまわすなど乱暴な遊びをしないでください。●可動部分には指などを入れないでください。はさまれてケガをする恐れがあります。●本商品には電子部品を使用しておりますので、ペースメーカーをご使用の方はご注意ください。《内蔵された充電式電池を誤使用すると発熱・破裂・発火・液漏れの危険があります。下記に注意してください》●ショートさせると大電流が流れ、危険です。絶対にさけてください。●充電済のディーアーク -25th COLOR EVOLUTION-への再充電は絶対にしないでください。過充電になり、危険です。●水にぬれたらすぐに使用をやめてください。ショートの原因になります。●水や火の中に入れたり、分解、ハンダ付けは絶対にしないでください。●火の近く、高温・多湿の場所での使用、充電、保管はしないでください。●廃棄するときは、自治体の廃棄物処理の指示に従ってください。

《使用上の注意》

●本商品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また、高温・低温になる所での使用、保管はさけてください。●プラスチック梱包材は開封後すぐに捨ててください。●本商品を樹脂製のソファーやシート、タイルなどの上に置かないでください。長時間接触していると色が移る場合があります。●可動部分・取付部分を無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。●発音の一部にイントネーションが違っていたり、商品の特性上聞き取りにくいものがありますが、ご了承ください。●本商品は精密に作られています。無理な力を加えたり、落としたりすると破損する恐れがあります。●専用カードをディーアーク -25th COLOR EVOLUTION-にカードスラッシュして遊ぶ際、専用カードに傷がつく恐れがあります。ご了承ください。●故障等によるデータ消失については補償いたしかねますので、予めご了承ください。●誤動作した場合はリセットスイッチを押してください。●本体を充電するときは、必ず専用ケーブルを使用してください。市販のものは絶対に使用しないでください。●充電ケーブルを抜き差しするときは、必ずコネクタ部分を持ち無理に力を加えずにまっすぐ抜き差ししてください。故障、破損の原因になります。●気温5度以下の場所では使用しないでください。内蔵充電池の性能が十分に発揮できず、正常な操作ができない恐れがあります。

故障の原因になりますので、本体を水の中に入れたり、コネクター部をぬらしたりしないでください。

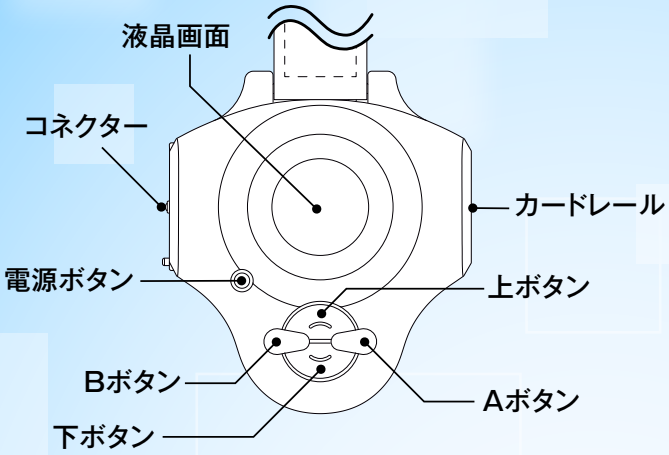
Li-ion

●本商品はリチウムイオンポリマー電池（充電式電池）を使用しております。ディーアーク -25th COLOR EVOLUTION-本体はお住まいの自治体のルールに従って廃棄してください。

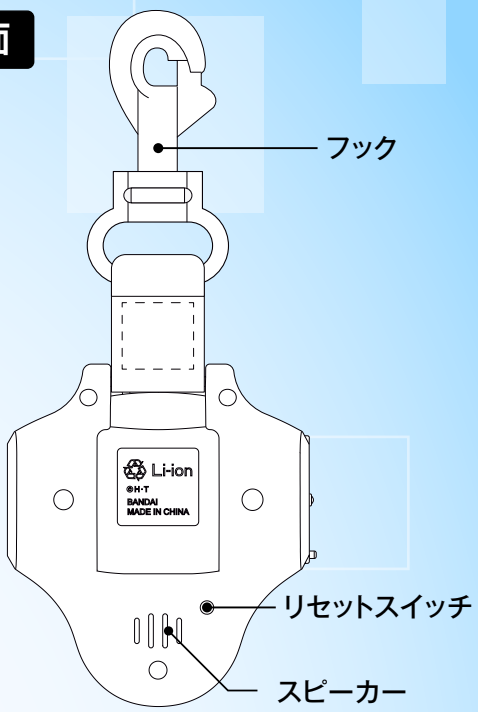
セット内容と各部名称

◎ディーアーク -25th COLOR EVOLUTION-本体…1　◎充電ケーブル…1　◎取扱説明書（本書）…1

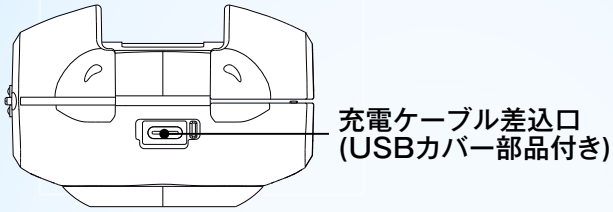
表面



裏面



側面



李健良カラー

- ブルーカード
- アウルヴァンディルの矢
- じょうぶ草の実
- トレーニングギプス
- メラモン
- 膨張する宇宙!!
- ブレイブシールド
- トールハンマー
- 高速プラグインT
- 防御プラグインG
- 充填プラグインQ
- ユキダルモン
- クィーン・デヴァイス
- レッドカード

松田啓人カラー

- ブルーカード
- デビルチップ
- 白い羽
- 高速プラグインD
- 攻撃プラグインA
- 高速プラグインB
- メタルガルルモン
- 鋼のドリル
- パワーチャージャー
- 無効化プラグインP
- 強化プラグインO
- 手作りブルーカード
- レディーデビモン
- エアロウィング

牧野留姫カラー

- ブルーカード
- ブーストチップ
- ヘヴィ・メタル
- エイリアス！
- ユキアグモン
- スナイモン
- 高速プラグインH
- 超進化プラグインS
- 強化プラグインW
- 運命の煌めき!!
- キング・デヴァイス
- ナイト・デヴァイス
- バトルトマホーク
- シェルモン

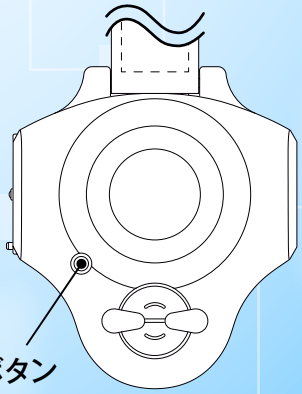
◎専用カード…各1（計14）

※ブルーカードを除き、各本体カラーで同梱されているカードが異なります。

本体電源の入れ方

1 **電源ボタンを約5秒間長押ししてください。**

※ご使用のa前に必ず同梱の充電ケーブルを使用して、充電をしてからご使用ください。
※電源が入らない場合は、電池残量がない場合があります。

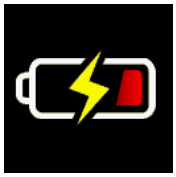


本体充電の仕方

※画像はイメージです。

1 電池残量

●時計画面

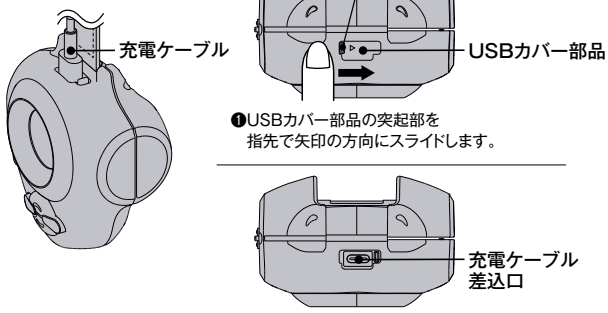


●低電圧画面

❶本体の電池残量が少なくなってきたら、充電を行ってください。
また、低電圧画面が表示された場合も充電を行ってください。

※電池残量は、通常画面で上ボタンを長押しすると表示できる時計画面の電池残量部分で確認できます。
※初期時計セット画面、時計セット画面では電池残量は表示されません。

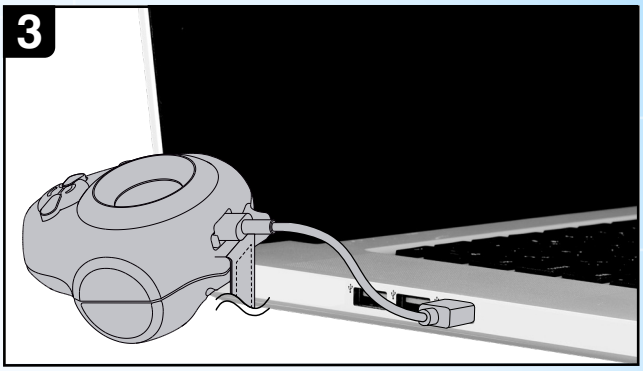
2



❶USBカバー部品の突起部を
指先で矢印の方向にスライドします。

❷充電ケーブル差込口に、充電ケーブルの
USB Type-C端子側を差し込みます。
※フック部分を取り外すことはできません。

3



❸充電ケーブルの反対側をパソコンのUSB端子に接続します。
※充電にはパソコンもしくは動作確認済みUSB ACアダプターが必要です。

動作確認済み USB 充電アダプター

「ディーアーク -25th COLOR EVOLUTION-」本体を、パソコンのUSB端子以外で充電を行う場合の動作確認済みUSB充電アダプターについて、バンダイで充電・動作確認を行なったUSB充電アダプターは以下のものとなります。(2026年6月時点)

■アンカー・ジャパン株式会社

Anker PowerPort mini　Anker PowerPort 2 Elite

■エレコム株式会社

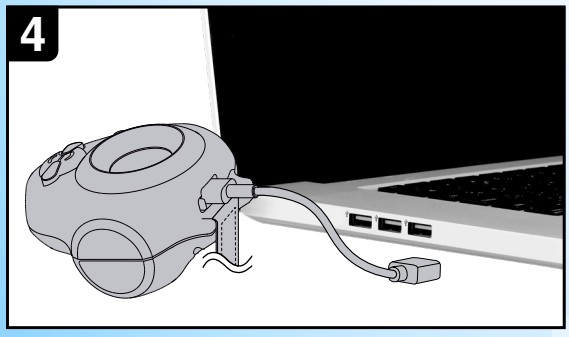
AVA-ACUAN007　MPA-ACU07

■サンワサプライ株式会社

ACA-IP49BKN　ACA-IP70BK　ACA-IP70W

※充電の際には必ず、本体付属の「充電ケーブル」をご使用ください。
※各社USB充電アダプターの販売状況などに関しましては、各メーカーや、店頭にてご確認ください。
※弊社にて上記機器との動作確認をいたしておりますが、動作保証をするものではありませんので、あらかじめご了承ください。
※上記機器の取扱説明書も必ずご確認の上、正しくご使用ください。
※弊社が独自に動作確認したものとなりますので、ディーアーク -25th COLOR EVOLUTION-について各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※本取扱説明書の情報は2026年6月の情報となります。※仕様及び記載情報は予告なく変更になる場合がございます。

4



❹充電が終わったら、すぐに充電ケーブルを取り外してください。充電ケーブルを取り外した後は、**2** と逆の手順でUSBカバー部品をしっかり閉じてください。

※充電を始めても充電の表示が出ない、異常充電の表示が出る、また約2時間以上経過しても充電が完了しない場合は、充電ケーブルを取り外し、直ちにご使用をおやめください。

充電の表示

電池残量　お知らせマーク

●時計画面　●時計画面、低電圧画面、異常充電画面以外の画面

充電完了の表示

電池残量　電池残量

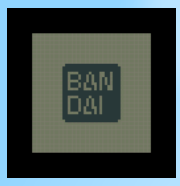
●時計画面(充電ケーブル接続状態)　●時計画面(充電ケーブル切断状態)

異常充電の表示

●異常充電画面

※充電/充電完了の表示は、通常画面で上ボタンを長押しすると表示できる時計画面の電池残量部分で確認できます。(充電の表示は電池残量部分に黄色の雷マークが表示されます。充電完了の表示は電池残量部分に黄色の雷マークが表示された状態で、電池残量が緑色で表示されます。充電が完了した状態で、充電ケーブルを取り外すと、電池残量部分が黄色の雷マークの無い、緑色で表示されます。)
※充電の表示は、時計画面、低電圧画面、異常充電画面以外の画面でもお知らせマークが表示されます。お知らせマークは約3秒間経つと、表示が消えます。

パートナーデジモンを選ぼう!



バンダイロゴ画面

デジモンを選択

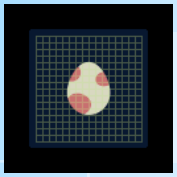
初めて電源を入れると、バンダイロゴ画面の後に初期デジモン選択画面になります。3体のデジモンから1体を、上下ボタンで選択し、Aボタンで決定します。このデジモンが、最初のパートナーデジモンになります。

時計を設定しよう!

時計設定画面

パートナーデジモンを選ぶと、時計設定画面が表示されます。上下ボタンで選択し、Aボタンを押すと決定します。間違えた時は、Bボタンを押すと戻ります。

デジモン誕生!


デジモン誕生

時計設定が終わると、
デジモンが誕生します。

※ここでは操作はありません。

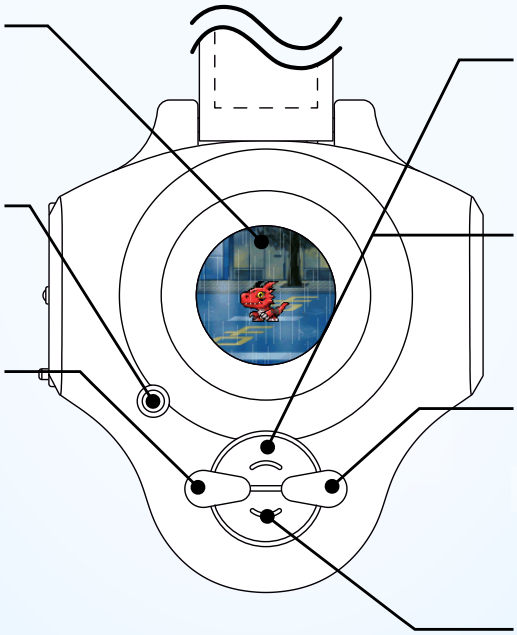
特典アイテムゲット!

デジモンが誕生すると、ピクニック用の特典アイテムを自動でゲットします。

※ここでは操作はありません。(参照:【P4】ピクニック画面)

さぁ、冒険に出よう!

●冒険の基本となる通常画面です。ここから様々な画面へ移行します。



通常画面

Aボタンを長押しする度に、BGM「The Biggest Dreamer(TV size)」をON⇔OFFできます。Bボタンを長押しする度に、表示中のデジモンボイスを再生できます。

電源ボタン

通常画面でボタンを押して離すと、スリープに入ります。通常画面以外でボタンを押して離すと、通常画面に移行します。

ノルマ歩数・総歩数画面

Bボタンを押すと、ノルマ歩数・総歩数画面へ移行します。

デッキ画面

上ボタンを押すと
デッキ画面へ移行します。

時計画面

上ボタンを長押しすると、
時計画面へ移行します。

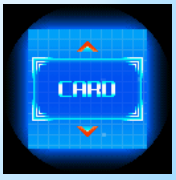
ピクニック画面

Aボタンを押すと
ピクニック画面へ移行します。

※ケガ状態時は使えません。
(参照:【P14】治療画面)

メニュー画面

下ボタンを押すと
メニュー画面へ移行します。



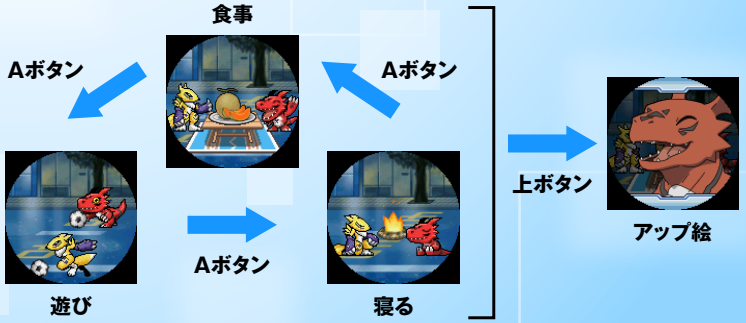
時計画面

設定した時間を確認できます。
Bボタンを押すと通常画面に戻ります。

ピクニック画面

冒険中に手に入れた様々なアイテムで、ピクニックができます。
一緒に出てくるデジモンは、ピクニックに入る度に変わります。

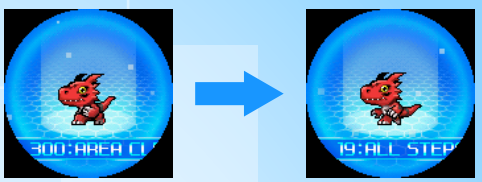
それぞれの画面で
●Aボタンを押すと、ピクニックのシーンが右図のように移行します。
●上ボタンを押すと、デジモンのアップ絵が表示されます。
●下ボタンを押すと、持っているアイテムが切り替わります。
※アイテムを0個~1個しか持っていない場合は切り替わりません。
●Bボタンを押すと、通常画面に戻ります。



ノルマ歩数・総歩数画面

現在いるエリアをクリアするまでの歩数が画面の下にスクロール表示されます。この数字は、デジモンが歩くほどに減っていき、イベント、または、バトルにたどりつくまでの目安となります。
さらにBボタンを押すと、今まで歩いてきた総歩数が画面の下にスクロール表示されます。
もう1度Bボタンを押すと、通常画面に戻ります。

※歩数を見た後は、必ず通常画面に戻してから、デジモンを歩かせよう!
※表示される歩数はデジモンが歩いた数です。ディーアークを持って歩いた数ではありません。



ノルマ歩数画面　　総歩数画面

デジモンを歩かせよう!

本体をベルトなどにつけて歩いたり、手に持って上下に振ったりすることで、画面の中のデジモンが歩き出します。
●右の腰と左の腰では、歩数のカウントが異なる場合があります。自分にあった場所につけてください。
●本商品には省電力機能(スリープ)がついています。ボタン操作をしていない場合、約2分10秒で、画面が自動的に消えるようになっています。
(画面が消えても歩数はカウントされています。)画面を表示させたい時は、電源ボタンを約1秒間長押ししてください。

※デジモンの歩きをカウントするのは「通常画面」と「省電力機能発生中(スリープ中)」のみです。

【上記以外のスリープ復帰方法】
・充電ケーブルを抜き差ししてください。(抜いても差しても復帰します)
・スリープ中にイベント、または、バトルに必要な歩数に達した場合、自動で復帰します。

POINT!
腰につける場合は、フックでベルトなどにしっかりつけよう!しっかりつけないと、デジモンが歩いてくれないことがあるぞ。

お休み状態(ディープスリープ)について

充電ケーブルが差さっていない状態で、電源ボタンを約3秒間長押しすると、お休み状態(ディープスリープ)に入ります。

省電力機能(スリープ)中と違いお休み状態(ディープスリープ)中は歩数をカウントしません。
お休み状態(ディープスリープ)から復帰したい時は電源ボタンを約5秒間長押しするか、充電ケーブルを差してください。

ゲームのサイクル

POINT!
デジモンは、バトルで勝てば勝つほど強くなる!どんどん歩いて、どんどんバトルをしよう!

本体をつけて
歩いたり、振ったり
して歩数を稼ごう!

ノルマ歩数達成で
バトルやイベントが発生!

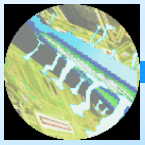
バトルに勝利して●仲間デジモン　●アイテム　●新たなマップ　●進化形態
●新たなパートナーデジモン を、ゲット!

300歩歩くごとに
トレーニングが
1回プレイ可能に!

トレーニングに成功
してデジモンサーチポイントを、ゲット!

デジモンサーチポイントの合計が30以上
あればサーチが1回
プレイ可能に!

サーチ結果で
デジメンタルの
かけらを、ゲット!



カードをバトルで使えるぞ!

POINT!
サーチでもデジモンは強くなる!
バトルだけでなく、トレーニングも積極的に行ってサーチでカードを集めよう!

POINT!
サーチでは、必ずカードが出るとは限らないぞ!
カードが出るまで何度もプレイしよう!

**バトル、トレーニング、サーチを
たくさんプレイして目指せ!最終エリア!**

POINT!
特定のデジモンばかり育てるのではなくまんべんなく色々なデジモンを育てよう!

【1】バトルについて

マップ画面

ノルマ歩数画面

各エリアで、パートナーデジモンがノルマ歩数分歩くと、バトルが発生します。
ノルマ歩数は、以下の画面で確認できます。
（参照：【P19】マップ画面）
（参照：【P5】ノルマ歩数・総歩数画面）

【2】バトル発生画面

バトルが発生すると、左図の画面になり告知音、振動で知らせます。Aボタンを押すと、バトルを開始します。Bボタンを押すと、バトルをやめて、スリープに入ります。

※電車内等、意図しないシチュエーションで発生した場合の告知音はキャンセルして、お使いいただけます。

【3】バトルミニゲームのルール画面

連打

振る

指定ボタン押し

バトルが開始すると、左図の画面になり、今回のバトルで行われるミニゲームのルールが表示されます。（連打、振る、指定ボタン押しの3種類）Aボタンを押すと、進化形態選択画面に進みます。

【4】進化形態選択画面

!マーク
敵が強すぎて、勝てない進化形態に表示されます。

バトルを行うパートナーデジモンの進化形態を選びます。上下ボタンで選択し、Aボタンで決定します。
!マークが表示されている場合は明らかに敵が強すぎて、その進化形態では勝負にならない状態を現します。

※この場合は、他の敵で勝利数を稼いで、強い進化形態を解放してください。

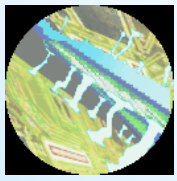
【5】カード選択画面

バトルに使用するカードを選びます。上下ボタンで選択し、Aボタンで決定します。

カードを使用せずにバトルを行いたい場合は「DON'T USE CARD」を選択します。

（参照：【P6、P17】カードスラッシュ画面）（参照：【P10~P16】カード効果一覧）

【6】カードスラッシュ画面



カードを選ぶとこの画面に入ります。
Aボタンを押すか、選んだカードをカードリーダーにスラッシュすると演出が流れます。
Bボタンでカード選択画面に戻ります。

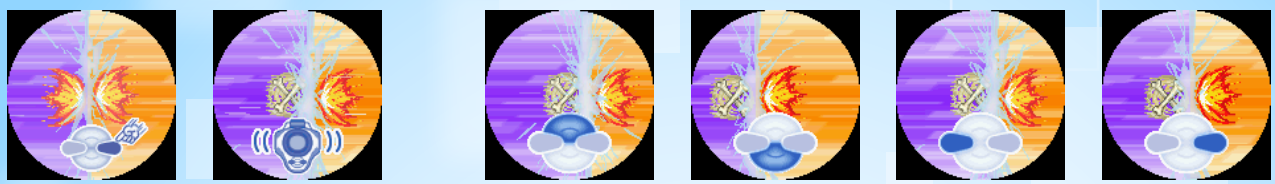
【7】攻撃演出

HP
全デジモン5メモリ制です。

進化形態を選ぶと、自動的に攻撃演出を開始します。
パートナーデジモン→敵の順で攻撃を行います。

※ここでは操作はありません。

【8】バトルミニゲーム



Aボタンを連打　本体を振る　上ボタンを押す　下ボタンを押す　Bボタンを押す　Aボタンを押す

指定ボタン押し

攻撃がぶつかり合う画面になると、バトルミニゲームが開始されます。
約2秒間の間に、以下の条件を満たすとクリアとなります。
連打…一定回数以上、**Aボタンを連打する**
振る…一定回数以上、**本体を振る**
指定ボタン押し…一定回数以上、**指定されたボタン(上下BAボタン)を素早く押す**

※一定回数は敵によって変わります。
特にボスは強く設定されていますので、より素早くボタンを押す、本体を振る必要があります。

【9】ダメージ演出

バトルミニゲームをクリアすると、パートナーデジモンの攻撃が敵にヒットする演出になります。バトルミニゲームをクリアできなかった場合、敵の攻撃がパートナーデジモンにヒットする演出になります。

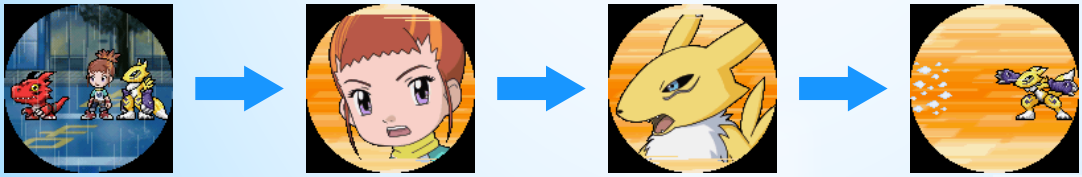
※ここでは操作はありません。

【10】ダメージ仕様

ダメージ値は基本的に2ダメージですが、**パートナーデジモンの進化段階によって**より大きいダメージを与える場合があります。よって、常に強い進化段階で戦えば、バトルを有利に運べる可能性が高くなります。

【11】こどもたち追撃

敵にダメージを与えると、約20%の確率でこどもたちが、自分のパートナーデジモンを呼んで追撃してくれます。
(追加ダメージ3)



また、アイテム「ガラケー」を取って、こどもたちが一緒に歩いている状態でバトルに入り、敵にダメージを与えると必ずこどもたち追撃が発生します。
(参照:【P8】特殊なアイテム)

こどもたちを連れ歩いていると…

必ずこどもたちが追撃してくれます。

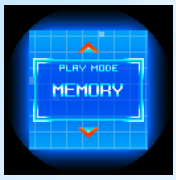
【12】仲間デジモン追撃

敵にダメージを与えると、約50%の確率で仲間にしたデジモンが追撃してくれます。(追加ダメージ1)

※ただし、あらかじめ仲間デジモン画面で★マークをつけていないと発生しません。
(参照:【P18】仲間デジモン画面)

勝利すると・・・

【13】思い出演出



特定のエリアをクリアした場合、
特別な演出が流れる場合があります。
一度見た演出は、メニュー画面から
いつでも見ることができます。
（参照：【P21】思い出演出閲覧画面）

【14】勝利演出

敵のHPを0にすると勝利となり、バトルが終了します。
（進化して戦っていた場合、進化形態が元に戻ります。）

※ここでは操作はありません。

パートナーデジモンのHPが0になってしまうと敗北となり、ケガ状態になります。
（参照：【P21】治療画面）

【15】仲間デジモンゲット演出

バトルに勝利した場合、左図の画面が約5秒間
表示され、倒した敵を仲間にできます。
（参照：【P18】仲間デジモン画面）

※すでに仲間にしている場合は表示されません。

【16】アイテムゲット演出

バトルに勝利した場合、約50%の確率で左図の画面
が約5秒間表示され、アイテムを手に入れられます。
アイテムはピクニック画面で表示されます。
（参照：【P4】ピクニック画面）

【17】特殊なアイテム

ピクニックアイテムの他にも、以下の特殊なアイテムが手に入る場合があります。

**ガラケーが
出ると…**

**こどもたちが
一緒に歩く**

ガラケーが出ると、通常画面でこどもたちと、そのパートナーデジモンが、一緒に歩くようになります。（どの、こどもたちが来るかはランダム）**この状態でバトルに入ると、必ず「こどもたち追撃」が発生します。**
（参照：【P7】こどもたち追撃）

※このアイテムの効果は、バトルが終了すると無くなります。

**テイマーズの旗
が出ると…**

**ノルマ歩数が
0になる**

テイマーズの旗が出ると、**現在いるエリア以外の全てのエリアのノルマ歩数が0になります。**

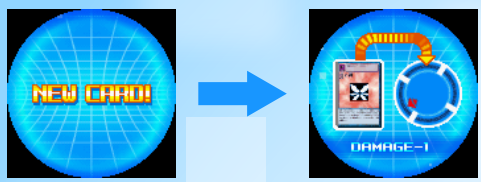
※このアイテムの効果は、ノルマ0のエリアに入った時点で無くなります。

シークレットエリアが解放される

特定のエリアをクリアすると、**どこかのシークレットエリアが解放されます。**マップ画面に戻って「NEWマーク」の、ついているエリアを探してみましょう。
（参照：【P19】マップ画面）

※このアイテムの効果は、入手した時点で無くなります。

【18】カードがサーチに追加

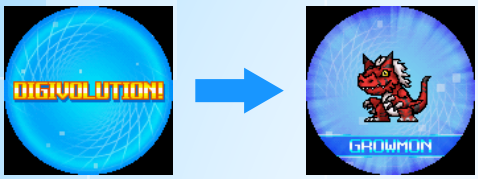


バトルに勝利した場合、
左図の画面が約10秒間表示され
新たなカードがサーチに追加される場合があります。
（参照：【P19】サーチ）

※すでに、このカードがサーチに追加されている場合は表示されません。

（注意）
カードがサーチに追加されただけでは、カードは手に入りません。
追加後、サーチをプレイして、カードを当てると手に入ります。

【19】進化解放演出



進化解放

バトルに勝利した場合、パートナーデジモンの勝利数が一定回数を超えていれば
左図の画面が約5秒間表示され、新たな進化を解放します。
（参照：【P18】進化確認画面）
（参照：【P21】進化演出確認画面）

※一定回数は、解放される進化形態によって変わります。

【20】パートナーデジモンゲット演出

バトルに勝利した場合、左図の画面が約5秒間表示され新たなパートナーデジモンを解放する場合があります。
（参照：【P17】パートナーデジモン画面）

※すでに、このデジモンを手に入れている場合は表示されません。

敗北すると・・・

（参照：【P21】治療画面）

イベントについて

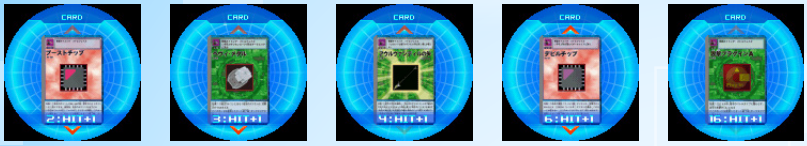
各エリアで、パートナーデジモンがノルマ歩数分歩くと、バトルの代わりにイベントが発生する場合もあります。イベントは、デジモンたちのかわいい、ふれあいを鑑賞できます。

※ここでは操作はありません。イベント後は、出会ったデジモンを仲間にでき、アイテムもゲットできる場合があります。

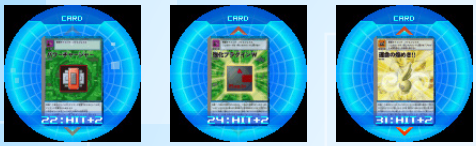
カード効果一覧

HIT+1、2、3

これらのカードを使ったバトルでは、1ターン目のバトルミニゲームに勝利した際、敵に与えるダメージが+1～+3されます。



HIT+1カード



HIT+2カード

HIT+3カード

バトルのカード選択画面でHIT+1カードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

1ターン目のバトルミニゲームに勝利する。

敵に与えるダメージが+1されます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

敗北

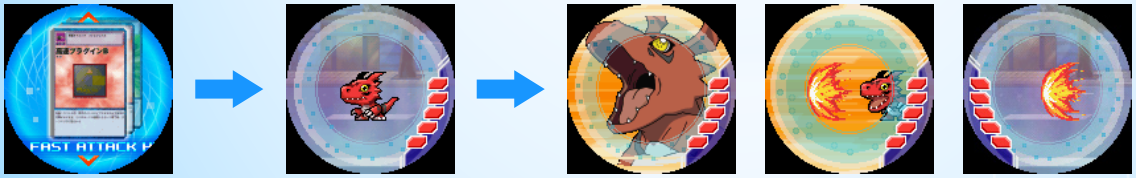
FAST ATTACK HIT1、2、3

これらのカードを使ったバトルミニゲームでは、バトル開始直後にバトルミニゲーム無しで先制攻撃を行い、敵にダメージ1～3を与えます。

FAST ATTACK HIT1カード

FAST ATTACK HIT2カード

FAST ATTACK HIT3カード



バトルのカード選択画面でFAST ATTACK HIT1カードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

バトル開始直後にパートナーデジモンが先制攻撃を行う

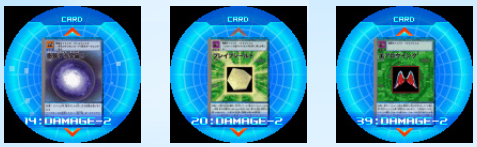
必ず敵に攻撃がヒットし、ダメージ1を与えます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

DAMAGE-1、-2、-3

これらのカードを使ったバトルでは、初めてバトルミニゲームに敗北した際、受けるダメージが-1～ -3されます。

DAMAGE-1カード



DAMAGE-2カード

DAMAGE-3カード

バトルのカード選択画面でDAMAGE-1カードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

初めてバトルミニゲームに敗北する。

受けるダメージが-1されます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

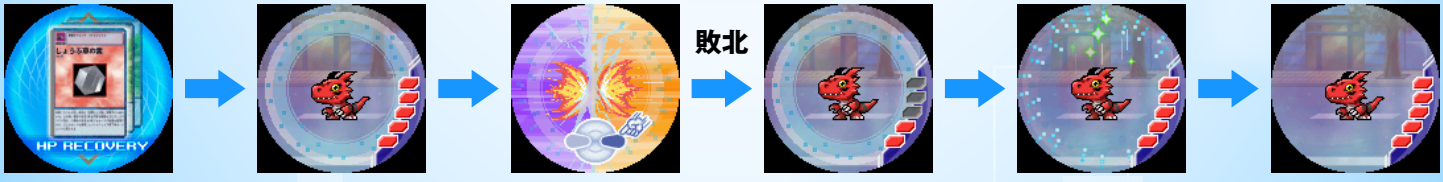
勝利

ミニゲームに勝利した場合、次のターンにカード効果が引き継がれます。

HP RECOVERY

これらのカードを使ったバトルでは、初めてバトルミニゲームに敗北した際、受けたダメージが完全回復します。

HP RECOVERYカード



バトルのカード選択画面でHP RECOVERYカードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

初めてバトルミニゲームに敗北する。

ダメージを受けるが…

受けたダメージが完全回復します。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

勝利

バトルミニゲームに勝利した場合、次のターンにカード効果が引き継がれます。

EASY MINIGAME

これらのカードを使ったバトルでは、1ターン目のバトルミニゲームの難易度が下がります。
　連打：1回のボタン入力で2回分の入力になる
　振る：1回の振りで2回分の入力になる
　指定ボタン押し：ノルマ入力回数が-2される

EASY MINIGAMEカード

バトルのカード選択画面でEASY MINIGAMEカードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

連打

1ターン目の連打バトルミニゲームで、1回の入力が2回分の入力になる。

振る

1ターン目の振るバトルミニゲームで、1回の振りが2回分の入力になる。

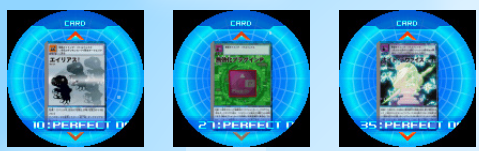
指定ボタン押し

1ターン目の指定ボタン押しバトルミニゲームで、ノルマ入力回数が-2される。

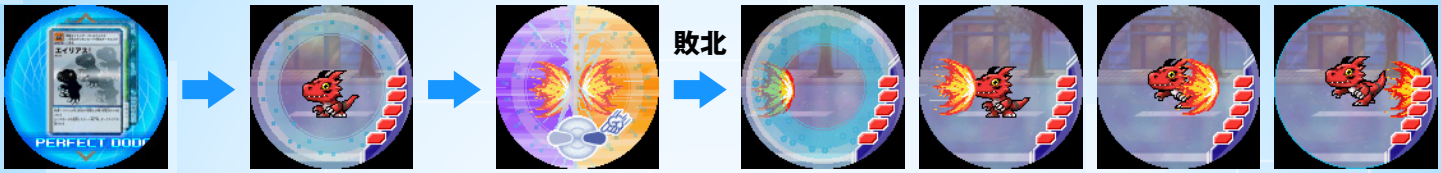
バトルミニゲームの勝敗に関わりなく、以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

PERFECT DODGE

これらのカードを使ったバトルでは、初めてバトルミニゲームに敗北した際、敵の攻撃を回避してダメージを受けません。



PERFECT DODGEカード



バトルのカード選択画面でPERFECT DODGEカードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

初めてバトルミニゲームに敗北する。

敗北

敵の攻撃を回避してダメージを受けません。

勝利

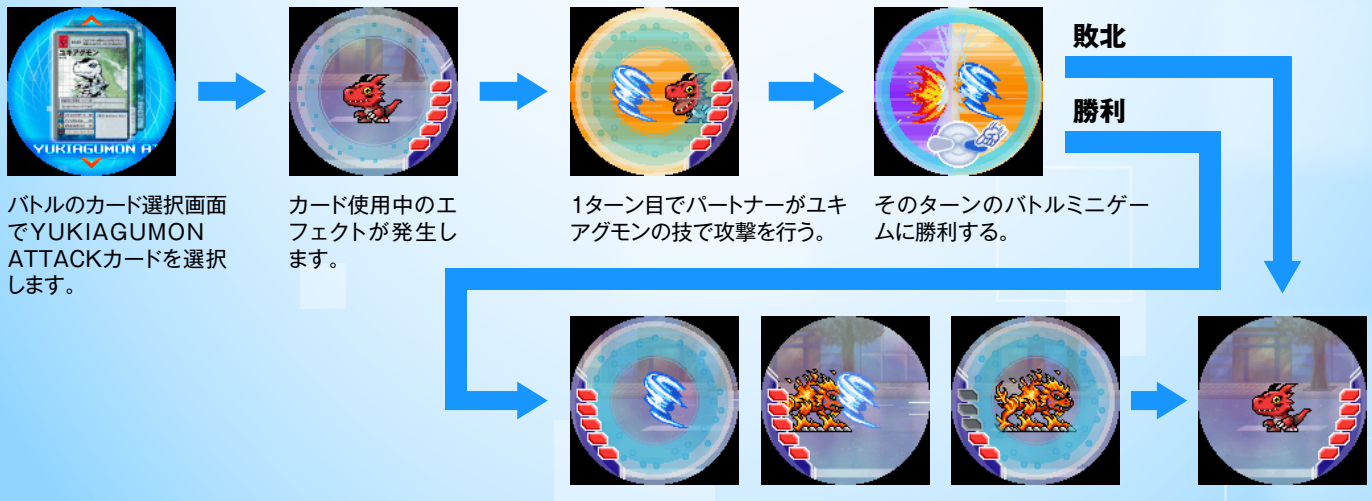
バトルミニゲームに勝利した場合、次のターンにカード効果が引き継がれます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

YUKIAGUMON ATTACK

このカードを使ったバトルの1ターン目で、パートナーデジモンがユキアグモンの技で攻撃を行います。
バトルミニゲームに勝利した際、敵に与えるダメージが+1されます。

YUKIAGUMON ATTACKカード



バトルのカード選択画面でYUKIAGUMON ATTACKカードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

1ターン目でパートナーがユキアグモンの技で攻撃を行う。

そのターンのバトルミニゲームに勝利する。

敗北

勝利

敵に与えるダメージが+1されます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

SNIMON ATTACK

このカードを使ったバトルの1ターン目で、パートナーデジモンがスナイモンの技で攻撃を行います。
バトルミニゲームに勝利した際、敵に与えるダメージが+1されます。

SNIMON ATTACKカード

バトルのカード選択画面でSNIMON ATTACKカードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

1ターン目でパートナーがスナイモンの技で攻撃を行う。

そのターンのバトルミニゲームに勝利する。

敗北

勝利

敵に与えるダメージが+1されます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

MERAMON ATTACK

このカードを使ったバトルの1ターン目で、パートナーデジモンがメラモンの技で攻撃を行います。
バトルミニゲームに勝利した際、敵に与えるダメージが+1されます。

MERAMON ATTACKカード

バトルのカード選択画面でMERAMON ATTACKカードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

1ターン目でパートナーがメラモンの技で攻撃を行う。

そのターンのバトルミニゲームに勝利する。

敗北

勝利

敵に与えるダメージが+1されます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

METALGARURUMON ATTACK

このカードを使ったバトルの1ターン目で、パートナーデジモンがメタルガルルモンの技で攻撃を行います。
バトルミニゲームに勝利した際、敵に与えるダメージが+1されます。

METALGARURUMON ATTACKカード

バトルのカード選択画面でMETALGARURUMON ATTACKカードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

1ターン目でパートナーがメタルガルルモンの技で攻撃を行う。

そのターンのバトルミニゲームに勝利する。

敗北

勝利

敵に与えるダメージが+1されます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

LADYDEVIMON ATTACK

このカードを使ったバトルの1ターン目で、パートナーデジモンがレディーデビモンの技で攻撃を行います。
バトルミニゲームに勝利した際、敵に与えるダメージが+1されます。

LADYDEVIMON ATTACKカード

バトルのカード選択画面 でLADYDEVIMON ATTACKカードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

1ターン目でパートナーがレディーデビモンの技で攻撃を行う。

そのターンのバトルミニゲームに勝利する。

敗北

勝利

敵に与えるダメージが+1されます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

YUKIDARUMON ATTACK

このカードを使ったバトルの1ターン目で、パートナーデジモンがユキダルモンの技で攻撃を行います。
バトルミニゲームに勝利した際、敵に与えるダメージが+1されます。

YUKIDARUMON ATTACKカード

バトルのカード選択画面でYUKIDARUMON ATTACKカードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

1ターン目でパートナーがユキダルモンの技で攻撃を行う。

そのターンのバトルミニゲームに勝利する。

敗北

勝利

敵に与えるダメージが+1されます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

SHELLMON ATTACK

このカードを使ったバトルの1ターン目で、パートナーデジモンがシェルモンの技で攻撃を行います。
バトルミニゲームに勝利した際、敵に与えるダメージが+1されます。

SHELLMON ATTACKカード

バトルのカード選択画面でSHELLMON ATTACKカードを選択します。

カード使用中のエフェクトが発生します。

1ターン目でパートナーがシェルモンの技で攻撃を行う。

そのターンのバトルミニゲームに勝利する。

敗北

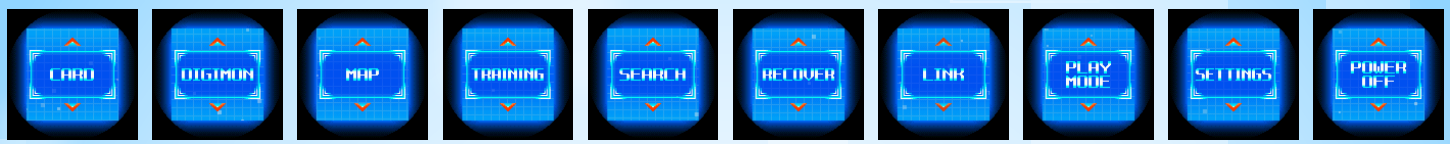
勝利

敵に与えるダメージが+1されます。

以降のターンではカード効果がなくなり、カード使用中のエフェクトも消えます。

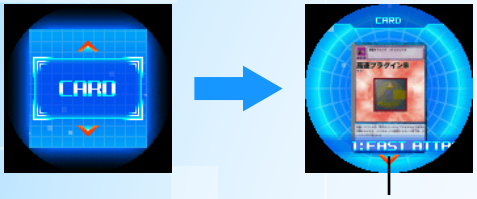
メニュー画面

「ディーアーク」を楽しく遊ぶために、デジモンの現在の状態を見たり、いろいろな操作で必要なメニューを紹介します。
上下ボタンで選択し、A ボタンで決定します。Bボタンで通常画面に戻ります。



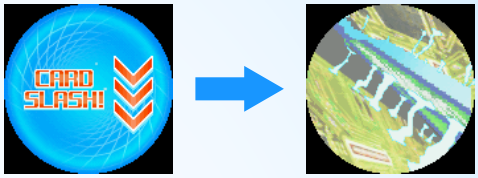
カード画面

集めたカードを確認できます。上下ボタンで選択し、Aボタンで決定します。Aボタン長押しで、効果説明を消去できます。Bボタンでメニュー画面に戻ります。



カードスラッシュ画面

カードを選ぶとこの画面に入ります。Aボタンを押すか、選んだカードをカードリーダーにスラッシュすると演出が流れます。Bボタンでメニュー画面に戻ります。

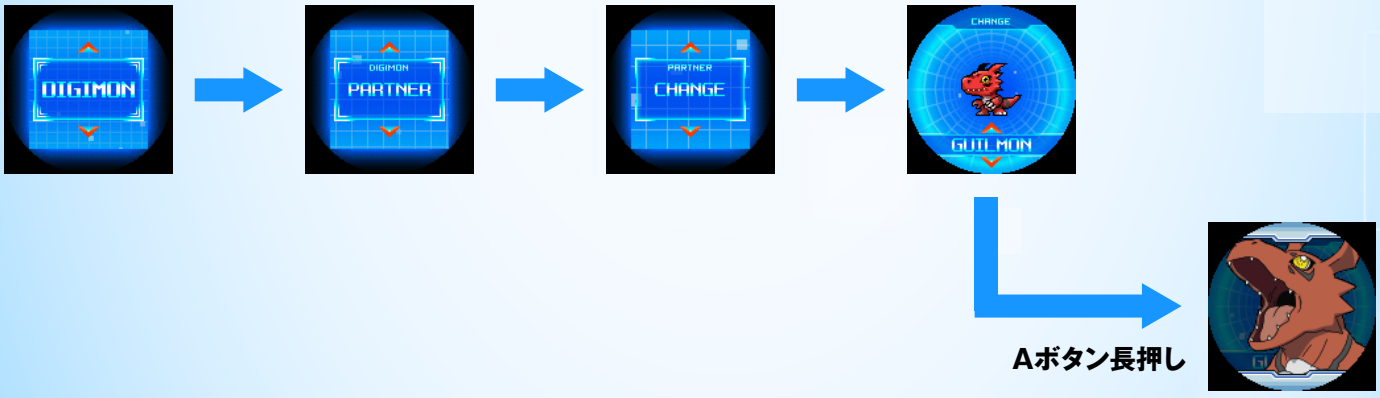


パートナーデジモン画面

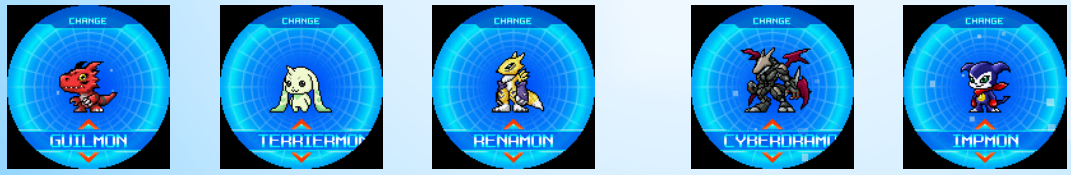
パートナーデジモンを切り替えたい時に使います。上下ボタンで選択し、Aボタンで決定します。その他、Aボタン長押しでアップ絵を確認できます。Bボタンでメニュー画面に戻ります。

※このメニューは、以下の状態時は使えません。

●ケガ状態時。
●通常画面で、こどもたちがついてきている状態時。



パートナーデジモン紹介



ギルモン　テリアモン　レナモン　サイバードラモン　インプモン

サイバードラモンは、エリア25をクリアすると解放。
インプモンは、どこかでつながりの深い仲間たちに出会うと解放?
他にも、全エリアクリア&全デジモン全進化解放で手に入るデジモンも?!

仲間デジモン画面

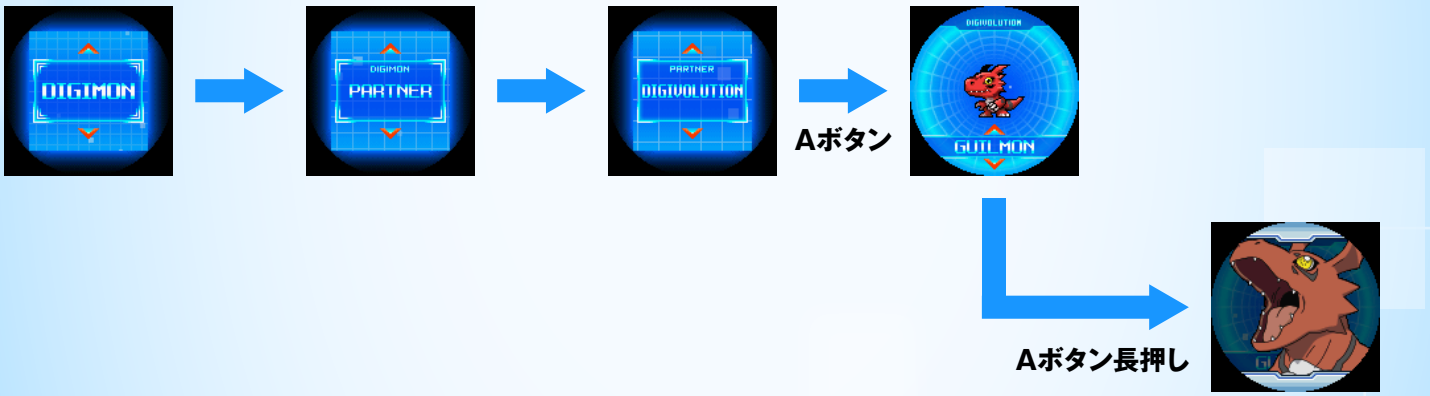
冒険中、仲間にしたデジモンを確認できます。上下ボタンで選択します。Aボタンを押すと★マークがつき、バトル時にそのデジモンが助けに来てくれるようになります。（参照：【P7】仲間デジモン追撃）

もう一度Aボタンを押すと★マークが消えます。

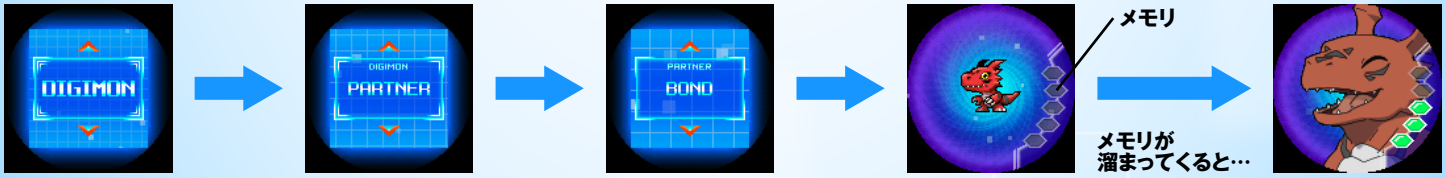
※★マークを設定できるデジモンは1体のみです。その他、Aボタン長押しでアップ絵を確認できます。Bボタンでメニュー画面に戻ります。
※このメニューは、まだ仲間デジモンを1体も手に入れていない状態では、使えません。

進化確認画面

使える進化状態を確認できます。上下ボタンで選択します。
Aボタン長押しでアップ絵を確認できます。
Bボタンでメニュー画面に戻ります。



絆画面



パートナーデジモンとの絆（勝利数）を確認できます。バトルでの勝利数が増えると、メモリが増えていきます。
メモリが増えていくと、アップ絵が表示され満タンになると進化が解放されます。Bボタンでメニュー画面に戻ります。

※1メモリは1回の勝利で増えるとは限りません。バトルで複数回勝利すると増える場合もあります。

マップ画面

歩くエリアを選ぶ時に使います。冒険を進めていくと、歩けるエリアが増えていきます。
上下ボタンで選択し、Aボタンで決定します。Bボタンでメニュー画面に戻ります。

※このメニューは、ケガ状態時は使えません。

ノルマ歩数
バトル・イベントが発生するまでのノルマ歩数です。

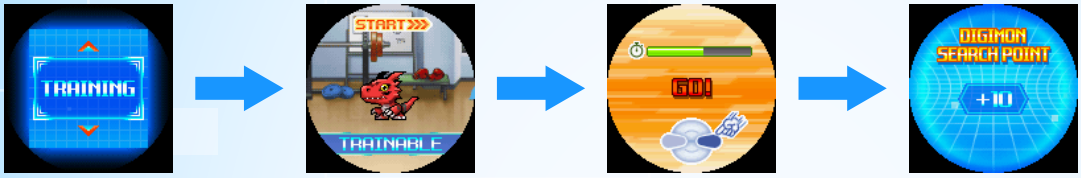
クリアすると…

✓マーク
クリア済のエリアに表示されます。

このマークは現在いる場所であることを現します。

NEWマーク
まだ、一度も入っていないエリアに表示されます。

トレーニング



模擬バトルを行い、バトルの練習ができます。（参照：【P7】バトルミニゲーム）

歩数が300歩に達すると、1回プレイできます。成功すると、デジモンサーチポイントを10ポイントもらえます。

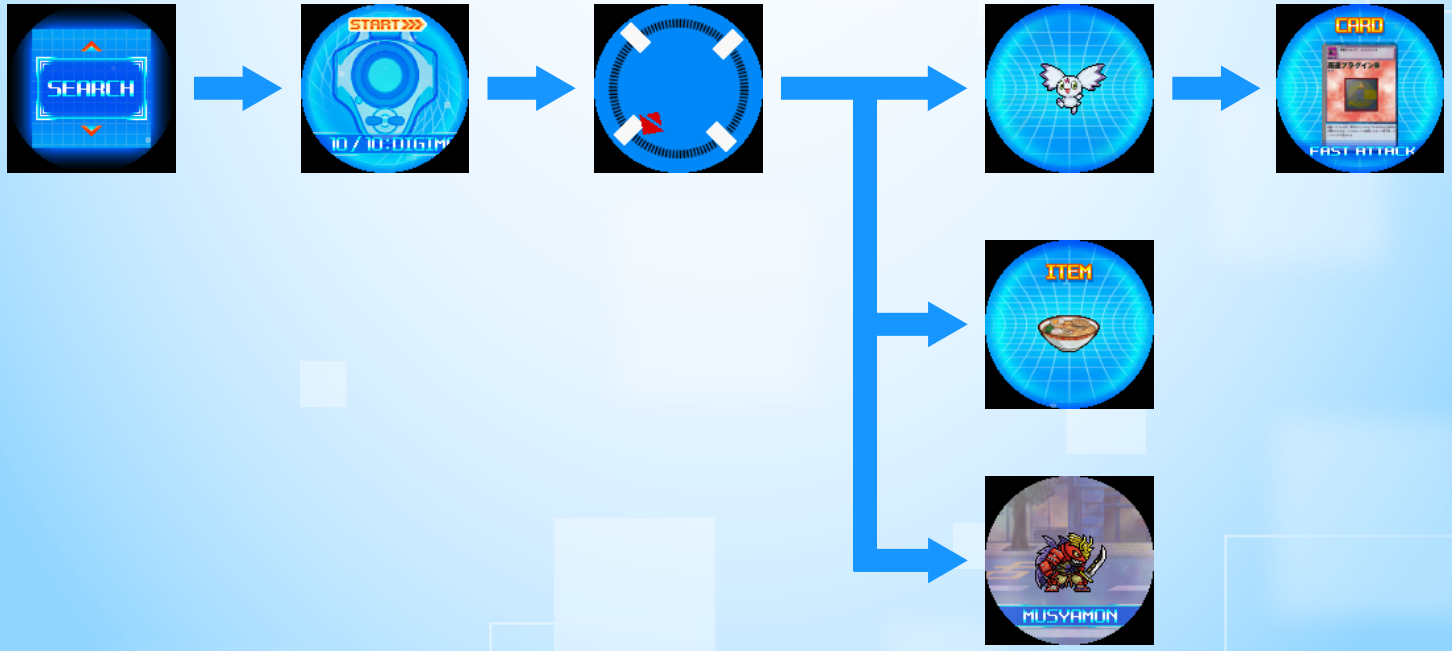
※このメニューは、ケガ状態時は使えません。※トレーニングでは、以下の機能は使えません。
●進化演出。　●カード　●こどもたち追撃。　●仲間デジモン追撃。

（注意）デジモンサーチポイントは、合計90以上は溜まりません。
この場合、トレーニングをプレイできなくなるので、サーチを行ってデジモンサーチポイントを消費してください。

サーチ

デジモンサーチポイント10ポイントで1回プレイできます。結果は確率で以下になります。
●カードをゲット!　●アイテムをゲット!　●デジモンとバトル!

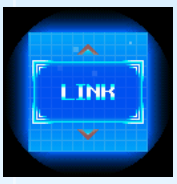
※このメニューは、ケガ状態時は使えません。



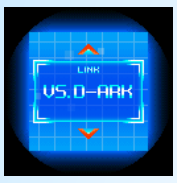
通信対戦の仕方

コネクターを使って本機同士、または本機と本機以外（※別売り）で、対戦が楽しめます。

本機以外（※別売り）
・デジヴァイス 25th COLOR EVOLUTION
・デジヴァイス 25th COLOR EVOLUTION DX　八神太ーカラー /石田ヤマトカラー
・D-3 25th COLOR EVOLUTION 本宮大輔カラー /一乗寺賢カラー /パイルドラモンカラー
・デジタルモンスター COLOR ver.1/ver.2/ver.3/ver.4/ver.5
・デジモンペンデュラムCOLOR 1 NATURE SPIRITS/2 DEEP SAVERS/3 NIGHTMARE SOLDIERS/4 WIND GUARDIANS/5 METAL EMPIRE/ZERO Virus Bs
・デジタルモンスター COLOR モンスターハンター 20th Edition リオレウスカラー /ジンオウガカラー
・デジタルモンスター COLOR ゴジラ 70th Edition ウォーグレイモン：“G”侵食モードカラー／ “G”侵食モード クラシックカラー
・デジモンペンデュラムCOLOR 6 SAIYUWARRIORS/7 TOHOBRAVES
・デジタルモンスター COLOR デジモンクロスウォーズ 15th Edition（クロスハートカラー／ブルーフレアカラー）



メニュー画面で
LINKを選びます。



本機同士で
対戦したい場合。

本機と本機以外で、
対戦したい場合。

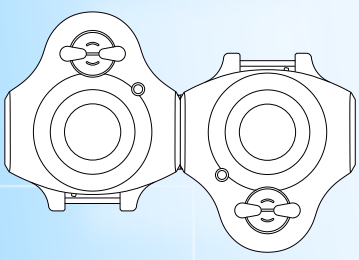
バトルで使いたい
パートナーデジモン
を選びます。

バトルで使いたい
パートナーデジモン
を選びます。

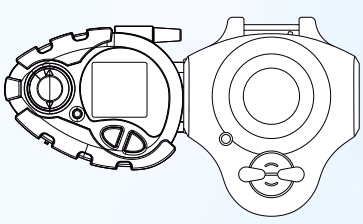
バトルで使いたい
カードを選びます。

BATTLE画面が
表示されます。

BATTLE画面が
表示されます。



コネクターを接続し、本機か本機以外どちらかのAボタンを押します。
※BATTLE画面が表示されてから本体同士を接続してください。
※Aボタンはどちらか一方の本体でのみ、押してください。



コネクターを接続し、本機か本機以外どちらかのAボタン（決定ボタン）を押します。
※BATTLE画面が表示されてから本体同士を接続してください。
※Aボタン（決定ボタン）はどちらか一方の本体でのみ、押してください。

通信が成功すると
OK画面が表示
されます。

BATTLE画面が表示されてから
約16秒程度通信が発生しない、
通信エラーが発生する、
Bボタンを押すと、RETRY画面
が表示されます。

通信が成功すると
OK画面が表示
されます。

BATTLE画面が表示されてから
約16秒程度通信が発生しない、
通信エラーが発生する、
Bボタンを押すと、RETRY画面
が表示されます。

対戦開始

パートナーデジモンを
選ぶ画面に戻ります。

対戦開始

パートナーデジモンを
選ぶ画面に戻ります。

●注意
※OK画面が表示される前に本体同士を離すと、正常に通信できない場合があります。
※OK画面が表示された後は、本体同士を離しても構いません。
※OKが表示されない場合は、再度どちらか一方の本体のAボタン（決定ボタン）を押してください。
※電池残量が少なくなっていると、うまく通信できない場合があります。

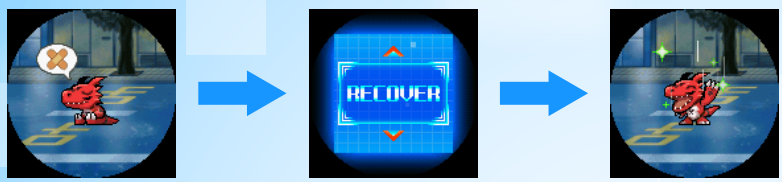
通信対戦のルール

●バトルミニゲームは無く、オートバトルになります。
●本機同士での対戦ではHPは3メモリ制です。本機と本機以外での対戦ではHPは無く、最後の攻撃を相手に当てたほうが勝利となります。
●勝利しても、進化解放の勝利数条件にカウントされません。
●敗北しても、ケガ状態になりません。

治療画面

バトルに敗北すると、ケガ状態になります。このままだと様々なデメリットがあるので、このメニューを選んで回復してください。

※このメニューは、ケガ状態時以外は使えません。

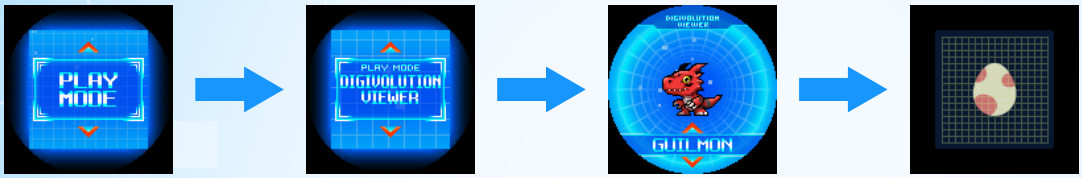


ケガ状態　　回復!

【ケガ中のデメリット】
●歩きがカウントされなくなる。
（本体を振ってもデジモンが歩きません）
●ピクニック画面に入れなくなる。（参照：【P4】ピクニック画面）
●パートナーデジモンの切り替えができなくなる。
（参照：【P17】パートナーデジモン画面）
●マップ画面に入れなくなる。（参照：【P19】マップ画面）
●トレーニングに入れなくなる。（参照：【P19】トレーニング）
●サーチに入れなくなる。（参照：【P19】サーチ）

ケガから回復すると、敗北したバトルのエリアにはノルマ歩数の1/2歩くと、再戦できます。

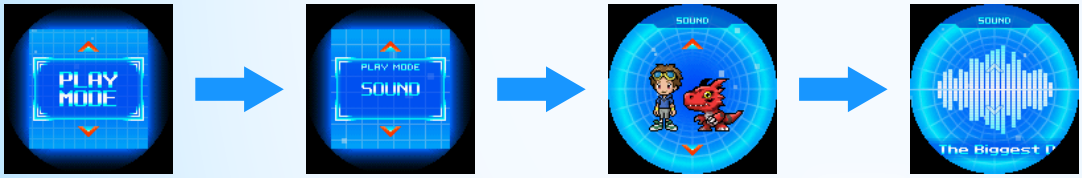
進化演出確認画面



解放された進化演出を確認できます。上下ボタンで選択し、Aボタンで決定します。Bボタンでメニュー画面に戻ります。

サウンド遊び画面

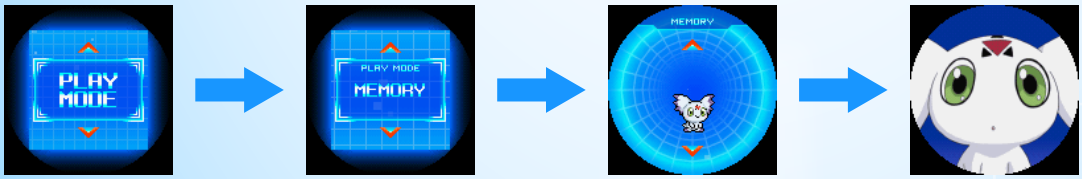
冒険中に使用されているBGMとボイスを聴くことができます。
上下ボタンでボイスを再生します。Aボタンを押すとBGMが再生し、以後Aボタンを押す度にBGMが切り替わります。
Aボタン長押しで、BGMを停止します。Bボタンでメニュー画面に戻ります。



思い出演出閲覧画面

冒険中に使用されている、思い出演出を映像付きで見ることができます。（参照：【P8】思い出演出）
上下ボタンで選択し、Aボタンで決定します。AまたはBボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

※このメニューは、冒険中でまだ思い出演出を見ていない状態では、使えません。



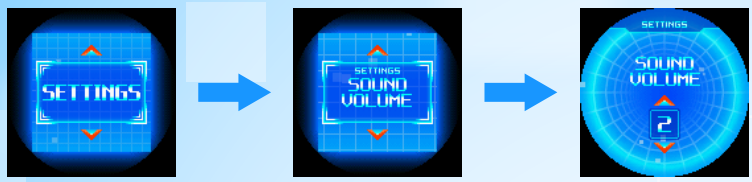
エンディング画面

冒険中に使用されている、エンディングを映像付きで見ることができます。AまたはBボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

※上下ボタンは使用しません。
※このメニューは、冒険中でまだエンディングを見ていない状態では使えません。

各設定画面

サウンドボリューム



サウンドのボリュームを設定します。上下ボタンを押すと数値が変更されますので、任意の数値でAボタンを押すと、決定します。
Bボタンでメニュー画面に戻ります。

※数値を0にするとミュートとなりバトルやイベントの告知音も鳴らなくなりますのでご注意ください。

明るさ

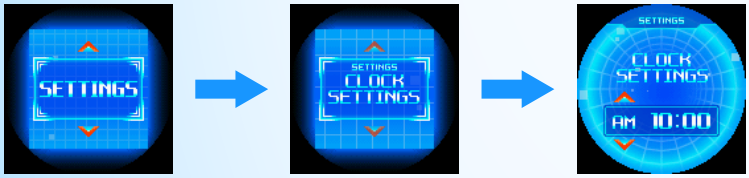
画面の明るさを設定します。上下ボタンを押すと数値が変更されますので、任意の数値でAボタンを押すと、決定します。
Bボタンでメニュー画面に戻ります。

バイブレーション

振動のON・OFFを設定します。上下ボタンを押すと、ON⇔OFFが変更されますので、任意の設定でAボタンを押すと決定します。
Bボタンでメニュー画面に戻ります。

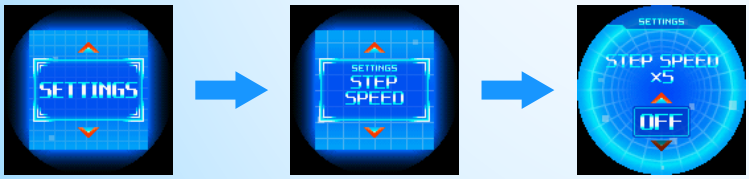
※設定をOFFにするとバトルやイベントの告知時も振動しなくなりますのでご注意ください。

時計



時計を設定します。上下ボタンで選択しAボタンを押すと決定します。
間違えた時は、Bボタンを押すと戻ります。

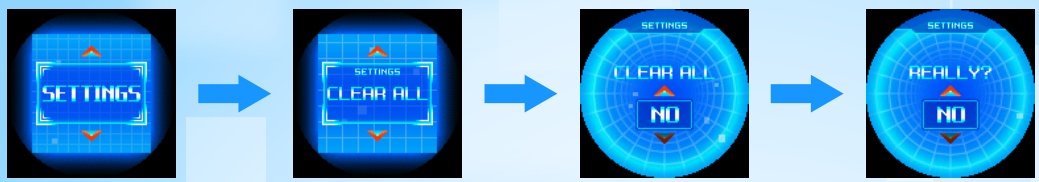
ステップスピード



パートナーデジモンが、歩くのに必要な歩数の倍率を設定します。
上下ボタンを押すと、ON⇔OFFが変更されますので、任意の設定でAボタンを押すと、決定します。Bボタンでメニュー画面に戻ります。

※設定できるのは5倍のみです。

初期化

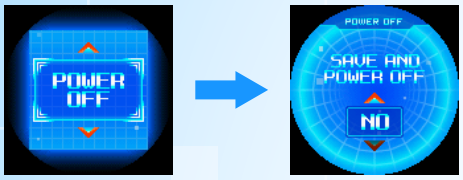


最終確認画面

データの初期化を行います。上下ボタンで選択しAボタンを押すと決定します。Bボタンでメニュー画面に戻ります。
最終確認画面でYESを選択すると初期化が行われて、自動的に再起動します。

※初期化した場合、データは全て削除されますので、ご注意ください。

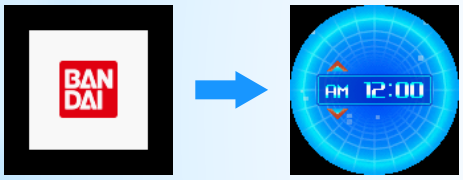
電源OFF画面



本体の電源をOFFにしたい時に使います。
上下ボタンで選択し、「YES」を選択してAボタンを押すと電源がOFFになります。

※データはセーブされます。Bボタンでメニュー画面に戻ります。
※再び電源を入れる際は、電源ボタンを約5秒、長押ししてください。

電源を入れなおした後は…

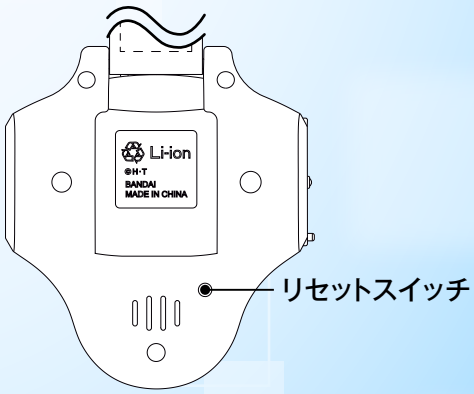


バンダイロゴ画面　　時計設定画面

バンダイロゴの後に、時計設定画面が表示されます。
上下ボタンで選択しAボタンを押すと決定します。
間違えた時は、Bボタンを押すと戻ります。

こんな時はリセットスイッチ

画面が動かなくなったり、表示がおかしくなった時に押してください。
通常画面に戻ります。



ボイスリスト

選択画面「啓人&ギルモン」時のリスト

NO	話者	内容
01	ギルモン	ロックブレイカー!!
02	啓人	そうだギルモン!突進だ!
03	ギルモン	わかった!
04	啓人	カードスラッシュ!!
05	啓人	高速プラグインB !!
06	啓人	カードスラッシュ!!
07	啓人	白い羽!!
08	ギルモン	ファイアーボール!!
09	啓人	ギルモン!カードスラッシュ!!メタルガルルモン!!
10	ギルモン	コキュートスブレス!!
11	啓人	ギルモン!進化だ!
12	啓人	カードスラッシュ!!
13	啓人	超進化プラグインS !!
14	ギルモン	ギルモン!進化～ッ!!
15	グラウモン	グラウモン!!
16	グラウモン	プラズマブレイド!!
17	グラウモン	エキゾーストフレイム!!
18	啓人	負けてなんかないさ!もう僕たち負けられないんだ!グラウモンも、そして僕も!負けるなんて思っちゃいけないんだ!テイマーが弱音を吐いちゃ!
19	啓人	テイマーが立てる限り、戦いは終わらない!
20	啓人	カードスラッシュ!!
21	啓人	マトリックスエボリューション!!
22	グラウモン	グラウモン!進化～ッ!!
23	メガログラウモン	メガログラウモン!!
24	メガログラウモン	ダブルエッジ!!
25	メガログラウモン	アトミックブラスター!!
26	啓人	僕たちも行こう!
27	啓人	いけー!
28	健良	いけー!
29	留姫	いけー!
30	メガログラウモン&タオモン&ラピッドモン	トリニティバースト!!
31	啓人	僕はもうギルモンの後ろにいるんじゃない!
32	啓人	ギルモン、本当の本物の究極進化!
33	啓人	マトリックスエボリューション!!
34	ギルモン	ギルモン!!進化～ッ!!
35	デュークモン	デュークモン!!
36	デュークモン	ロイヤルセーバー!!
37	デュークモン	ファイナル・エリシオン!!
38	デュークモン	いくぞ!グラニ!
39	デュークモン	ユゴス・ブラスター!!
40	デュークモン	タカトと一緒になっているこの究極体の姿!お前ごときが見切れるものではない!人もデジモンも、より高みに進化できる!
41	デュークモン	いかなる敵であろうと、このデュークモンは絶対に負けはしない!
42	デュークモン	翼を…このデュークモンに翼を!
43	デュークモン	グラニよ!デュークモンと共に生きろ!
44	デュークモン:クリムゾンモード	デュークモン:クリムゾンモード!!
45	デュークモン:クリムゾンモード	インビンシブルソード!!
46	啓人	僕たちはぜったいに…いなくていい存在なんかじゃ…ない!
47	デュークモン:クリムゾンモード	クォ・ヴァディス!!

選択画面「啓人&ギルモン」時のリスト

NO	話者	内容
48	啓人	カードスラッシュ!!
49	啓人	僕はタカト。松田啓人。
50	ギルモン	ぼくギルモンよろしくね。
51	ギルモン	あ、タカトおかえり〜。
52	ギルモン	タカト〜!
53	ギルモン	今日はどんな面白いことしようかな?
54	ギルモン	これからもいつまでもず〜っと、一緒に遊ぼうね!約束だからね!
55	啓人	ギルモン!
56	ギルモン	タカト、来るよ!

選択画面「留姫&レナモン」時のリスト

NO	話者	内容
01	レナモン	狐葉楔!!
02	レナモン	ルキ、今のうちに逃げて!
03	留姫	そんなことできない!
04	留姫	カードスラッシュ!!
05	留姫	スナイモン!!鉄の刃!!
06	レナモン	シャドウ・シックル!!
07	レナモン	ルキ、私ならいける!
08	留姫	レナモン・・・。うん!
09	留姫	カードスラッシュ!!
10	留姫	超進化プラグインS !!
11	レナモン	レナモン!進化〜ッ!!
12	キュウビモン	キュウビモン!!
13	キュウビモン	鬼火玉!!
14	キュウビモン	狐炎龍!!
15	留姫	あっ、ブルーカード!?進化できる!
16	留姫	カードスラッシュ!!
17	留姫	マトリックスエボリューション!!
18	キュウビモン	キュウビモン!進化〜ッ!!
19	タオモン	タオモン!!
20	タオモン	狐封札!!
21	タオモン	梵筆閃!!
22	タオモン	ラジャス!!
23	タオモン	オン!!
24	留姫	絶対に逃がさない!
25	啓人	いけー!
26	健良	いけー!
27	留姫	いけー!
28	メガログラウモン&タオモン&ラピッドモン	トリニティバースト!
29	留姫	運命は変えられるんでしょ?
30	留姫	マトリックスエボリューション!!
31	レナモン	レナモン進化〜ッ!!
32	サクヤモン	サクヤモン!!
33	サクヤモン	飯綱!!
34	サクヤモン	金剛界曼荼羅!!
35	留姫	カードスラッシュ!!
36	留姫	牧野留姫よ。

選択画面「留姫&レナモン」時のリスト

NO	話者	内容
37	レナモン	レナモンと申します。
38	レナモン	ルキ、私と一緒に来てくれないか。
39	レナモン	ルキ!
40	レナモン	私はルキのパートナーだよ。
41	レナモン	心配ない。ルキのことは私が守る。
42	留姫	レナモン!
43	レナモン	私が相手だ!

選択画面「健良&テリアモン」時のリスト

NO	話者	内容
01	テリアモン	プチツイスター!!
02	テリアモン	ブレイジングファイア!!
03	テリアモン	ジェン!来るよ!
04	健良	危ない!テリアモン!
05	健良	カードスラッシュ!!
06	健良	ユキダルモン!!絶対零度パンチ!!
07	テリアモン	タタタタタタ〜!絶対零度パンチ!!
08	健良	テリアモン!
09	テリアモン	そうこなくっちゃ!
10	健良	カードスラッシュ!!
11	健良	超進化プラグインS !!
12	テリアモン	テリアモン!進化〜ッ!!
13	ガルゴモン	ガルゴモン!!
14	ガルゴモン	ガトリングアーム!!
15	ガルゴモン	ダムダムアッパー!!
16	健良	使う!
17	健良	カードスラッシュ!!
18	健良	マトリックスエボリューション!!
19	ガルゴモン	ガルゴモン!進化〜ッ!!
20	ラピッドモン	ラピッドモン!!
21	ラピッドモン	ラピッドファイア!!
22	ラピッドモン	ホーミングミサイル!!
23	ラピッドモン	ゴールデントライアングル!!
24	健良	頼んだぞ!
25	啓人	いけー!
26	健良	いけー!
27	留姫	いけー!
28	メガログラウモン&タオモン&ラピッドモン	トリニティバースト!
29	健良	僕たちの手で、クルモンを救い出すんだ!
30	健良	マトリックスエボリューション!!
31	テリアモン	テリアモン!進化〜ッ!!
32	セントガルゴモン	セントガルゴモン!!
33	セントガルゴモン	バーストショット!
34	セントガルゴモン	ジャイアントバズーカ!!
35	健良	カードスラッシュ!!
36	健良	僕は李 健良。デジモンテイマーだ。
37	テリアモン	ぼくテリアモン!
38	テリアモン	待ってたよ!ジェン!

選択画面「健良&テリアモン」時のリスト

NO	話者	内容
39	テリアモン	ジェン!
40	テリアモン	元気かな～?僕が僕がって、何でも自分で背負い込んじゃってないかな?
41	テリアモン	も～うま～んた～い。今日の冒険も、気にすんな、気楽にいこう、テイクイットイ～ジ～。
42	健良	いくよ!テリアモン!
43	テリアモン	任せて!ジェン!

選択画面「遼&サイバードラモン」時のリスト

NO	話者	内容
01	サイバードラモン	イレイズクロー!!
02	遼	もうやめろサイバードラモン!もういい!
03	遼	やめろと言っているんだ!
04	遼	もういい!それはお前の探している敵じゃない!分かるか?
05	遼	カードスラッシュ!!
06	遼	キング・デヴァイス!!
07	サイバードラモン	ウウァァァア!
08	サイバードラモン	ウゥゥゥゥゥ…いまだかつてないほどの強大な力を持った敵が、この先にいる。
09	遼	何だって?いまだかつてない、強大な敵…
10	遼	サイバードラモン、頼む!
11	遼	カードスラッシュ!
12	遼	デヴァイスカード!!ナイト!!
13	サイバードラモン	ウウァァァア!
14	遼	よーし上手くいった!今の内に早く!
15	遼	マトリックスエボリューション!!
16	サイバードラモン	サイバードラモン!進化～ッ!!
17	ジャスティモン	ジャスティモン!!
18	ジャスティモン	ジャスティスキック!!
19	ジャスティモン	オレはまだ戦える!
20	ジャスティモン	アクセルアーム!!
21	ジャスティモン	クリティカルアーム!!
22	遼	カードスラッシュ!
23	遼	俺、リョウって言うんだ。よろしく。
24	サイバードラモン	オレはサイバードラモンだ!
25	サイバードラモン	オレを早く戦わせろ!
26	サイバードラモン	リョウ!
27	サイバードラモン	強いやつの気配を感じるぞ!オレの敵はどこだ!
28	サイバードラモン	もっとだ!これからもオレを満足させる戦いをさせろ!ウオォォォォォ!
29	遼	サイバードラモン!行くぞ!
30	サイバードラモン	ウオォォォォォ!

選択画面「インプモン」時のリスト

NO	話者	内容
01	インプモン	サモン…!フレイム!!
02	インプモン	ナイト・オブ・ファイアー!!
03	インプモン	俺は、俺は、俺はもっと力が欲しい…俺はもっと強くなりてぇ…
04	インプモン	そうすりゃ、本当に俺は強くなれんのか?
05	インプモン	もったいつけてんじゃねぇよ!俺を進化させられるんならやってみやがれ!

選択画面「インプモン」時のリスト

NO	話者	内容
06	インプモン	俺に…俺にあいつらを倒せって言うのか?それが契約だってーのか?
07	インプモン	ちくしょー!強くなれんなら、そのためならよ…俺はなんでもする!てめぇらの神と契約してやるぜ!
08	インプモン	インプモン!進化～ッ!!
09	ベルゼブモン	ベルゼブモン!!
10	ベルゼブモン	インプモン…そんなやつはもう死んだ!
11	ベルゼブモン	俺はお前を殺さなきゃならねぇんだ!
12	ベルゼブモン	ダブルインパクト!!
13	ベルゼブモン	ダークネスクロウ!!
14	ベルゼブモン	お前らの墓場はここだ!
15	ベルゼブモン	はーはははは!
16	ベルゼブモン	負けたのか?俺が…この俺が負けたのか?さぁ、とっととこの俺をロードしやがれ!
17	ベルゼブモン	何故だ…何故俺を庇う…俺はレオモンをロードしたんだぞ…
18	インプモン	俺行かなくちゃ!
19	インプモン	ごめん、アイ、マコ…でも…俺のダチがピンチなんだよ…
20	インプモン	あぁ!必ず帰ってくる!約束するぜ!
21	インプモン	マコ…任せとけ!
22	インプモン	ん!ば、ばか!恥ずかしいことすんじゃねぇよ、アイ!行ってくるぜ!
23	インプモン	待ってろ!アイ、マコ!俺は必ず帰ってくる!
24	ベルゼブモン	この戦いが終わったら、必ず!
25	ベルゼブモン:ブラストモード	アイ…マコ…ありがとうよ!
26	ベルゼブモン:ブラストモード	ベルゼブモン:ブラストモード!!
27	ベルゼブモン:ブラストモード	デススリンガー!!
28	ベルゼブモン:ブラストモード	カオスフレア!!
29	ベルゼブモン:ブラストモード	ちくしょおおぉー!俺に、俺に力をくれー!うわぁぁぁ!獣・王・拳!!
30	インプモン	オラオラ、インプモン様のお通りだー!
31	インプモン	遅いんだよ～…!あ?寂しかったのかって?そ、そんなわけねぇだろ!
32	インプモン	アイ!マコ!
33	インプモン	俺は、俺を信じてくれるパートナー。お前たちの笑顔の為に戦い続けるぜ!
34	インプモン	ちょっくらダチのピンチ、助けに行くとするか!
35	インプモン	俺に任せとけ!

選択画面「クルモン」時のリスト

NO	話者	内容
01	クルモン	なにしてるんですかー?くるっ?
02	クルモン	くるー、くるる!
03	クルモン	くるる!
04	クルモン	元気!元気!元気ー!
05	クルモン	よいしょ!いくでくるー!つくつくつくつくつくつく、てくてくてくてくてくてく。
06	クルモン	クルモンジャンプ!
07	クルモン	クルモン、デジモンだくる!だからクルモンだって何か必殺技を持ってるかもしれないくる!
08	クルモン	クルモンつよいこうせん!
09	クルモン	クルモンなんだかとってもつよいあたーっく!
10	クルモン	クルモンにできること、したいくる。
11	クルモン	シャイニングエボリューション!!
12	クルモン	進化したでくるー!
13	クルモン	頑張るでくる!デュークモン!サクヤモン!ガードロモン!
14	クルモン	いつまで寝てるくる!早く起きるでくる!
15	クルモン	クルモンだって、クルモンだって…。

選択画面「クルモン」時のリスト

NO	話者	内容
16	クルモン	じゅり、クルモンよくわからないくる。 でもじゅりが自分をいじめることみたいなこと考えちゃうともっとひどいことになっちゃうくる。
17	クルモン	クルモン、じゅり好きくる!じゅりもっと笑ってほしいくる!
18	クルモン	ばかー!じゅりのばか!ばか!ばか!ばかー!
19	クルモン	みんなじゅりがすきです!みんなじゅりの笑ってる顔が好きです!タカトもギルモンもみんなも!
20	クルモン	やったくる。
21	クルモン	くるっくるーん!クルモンと遊ぼ!